

COMPETENCIA CREATIVIDAD

MERCEDES VARGAS RIVAS

Guilford

Guilford (1959) define la creatividad como una forma de pensamiento que se desencadena en un sujeto como consecuencia de la percepción de un problema y que posee diversos componentes, las cuales fueron descritos por el autor sobre la base de un análisis factorial:

- 1) **Fluidez:** la facilidad para generar un número elevado de ideas.
- 2) **Sensibilidad a los problemas:** capacidad que poseen las personas creativas para descubrir diferencias, dificultades, fallos o imperfecciones, dándose cuenta de lo que debe hacerse.
- 3) **Flexibilidad:** puede identificarse como el aspecto cualitativo de la creatividad. Es la habilidad de adaptar, redefinir, reinterpretar o tomar una nueva táctica para llegar a una solución.
- 4) **Elaboración:** se refiere al grado de desarrollo que implican las ideas producidas, corroborándose a través de la riqueza y complejidad mostradas en la ejecución de determinadas tareas.
- 5) **Originalidad:** Es la aptitud o disposición para producir de forma poco usual respuestas raras, remotas, ingeniosas o novedosas. La solución generada debe ser única o diferente a las que se hayan encontrado anteriormente.
- 6) **Redefinición:** entendida como la habilidad para definir o percibir los objetos o las situaciones de manera distinta a la usual, podría reflejar lo que comúnmente se denomina "improvisación".

Torrance

Torrance (1962) define la creatividad como el proceso de descubrir problemas o lagunas de información, formar ideas o hipótesis, probarlas, modificarlas y comunicar los resultados. Le asigna a la creatividad un carácter de habilidad global y realizó una redefinición de los factores propuestos por Guilford de la siguiente manera:

- 1) Fluidez: producción de un gran número de ideas.
- 2) Flexibilidad: producción de una gran variedad de ideas.
- 3) Elaboración: desarrollo, adorno o embellecimiento de una idea.
- 4) Originalidad: uso de ideas que son inusuales.

EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD

- ☐ TEST DE CREATIVIDAD/ PRUEBAS PSICOMÉTRICAS
- ☐ INSTRUMENTO EVALUACIÓN MULTIFACTORIAL DE LA CREATIVIDAD
- ☐ ESCALA DE PERSONALIDAD CREADORA
- ☐ TEST DE PENSAMIENTO CREATIVO
- ☐ CREACIÓN LIBRE DE UN CUADRO
- ☐ JUEGOS
- ☐ PRUEBA DE IMAGINACIÓN CREATIVA (PIC)
- ☐ CUADERNILLOS DE APLICACIÓN
- ☐ SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Revista Latinoamericana de Psicología, año/vol. 11, número 003

LA MEDICION DE LA CREATIVIDAD: DESARROLLO
DE UN INSTRUMENTO Y ESTUDIO DE SU
FIABILIDAD

Universidad del Valle de Guatemala

1 – Test de creatividad–(1°–2°–3°)

El test consta de tres secciones que se califican por separado de acuerdo a los criterios de FLUIDEZ, FLEXIBILIDAD Y ORIGINALIDAD.

–Por Fluidez se entiende el número total de respuestas posibles (correctas) escritas por el examinado para este ítem.

–Por Flexibilidad se entiende la cantidad de temas o categorías diferentes que incluyen las respuestas dadas a un mismo ítem.

–Por Originalidad se entiende la poca frecuencia de aparición de una respuesta.

EJEMPLO

SECCION I - CONSECUENCIAS

INSTRUCCIONES:

En esta sección usted debe generar numerosas ideas que pudieran; ser consecuencia de una situación nueva y extraordinaria, tal como en el ejemplo que aparece a continuación:

EJEMPLO:

¿Cuáles serían las consecuencias si, a partir de esta fecha, todos los niños nacieran sin los dedos pulgares de ambas manos?

1. Les sería casi imposible aprender a escribir a mano.
2. Sólo podrían contar hasta ocho con la ayuda de sus dedos.
3. Los guantes para ellos serían diferentes.
4. Para ellos el cuento de "Pulgarcito" no sería adecuado.
5. No podrían darle cuerda al reloj de pulsera.

Naturalmente hay muchas otras consecuencias que se podrían haber escrito.

SECCION II - DIVERSOS USOS

INSTRUCCIONES:

En esta sección se le pide que considere una serie de objetos y, que genere una lista de usos que pueden dársele a ese objeto o a sus partes) tal como en el ejemplo que aparece a continuación:

EJEMPLO:

Describa otros usos diferentes de un ZAPATO (de cuero, para calzarse).

1. Enterrar una estaca en la arena golpeándola.
2. Amarrar una caja con los cordones.
3. Golpear a un ladrón.
4. Utilizar como peso o lastre en la cola de un barrilete.

Observe que los usos que aparecen en el ejemplo son diferentes.

SECCION III - FLUIDEZ ASOCIATIVA

INSTRUCCIONES:

En esta sección usted debe generar numerosas palabras que tengan un significado semejante al de la primera dada, tal como en el ejemplo que aparece a continuación.

EJEMPLO:

Escriba palabras que tengan un significado semejante a la palabra PROBAR.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 1. Demostrar | 5. Ensayar |
| 2. Tantear | 6. Verificar |
| 3. Experimentar | 7. Saborear |
| 4. Atestiguar | 8. Examinar |

2- Instrumento Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC) (Sánchez, 2006)

<http://www.rieoei.org/deloslectores/3014Escobedo.pdf>

Este instrumento está dividido en tres apartados:

1. **La visomotora**, al adolescente se le presentaban una serie de trazos como círculos, curvas y líneas con los que tenía que realizar un dibujo. El tiempo destinado para esta actividad era de tres minutos.
2. **La inventiva o aplicada**, al adolescente se le presentaron dos figuras (una cuerda y una sábana). En un máximo de dos minutos, el participante tenía que escribir todos los usos posibles que se le pudiera dar a cada uno de estos artículos.
3. **La verbal**, el alumno tiene que inventar y escribir un cuento bien estructurado; es decir que incluyera inicio, desarrollo y final. El cuento debía incluir las seis palabras que se le presentaban al inicio del ejercicio. Se destinó un máximo de cinco minutos.

<http://psicologiarevista.99k.org/Validacion%20de%20un%20instrumento%20para%20medir%20la%20creatividad.pdf>

Instrumento

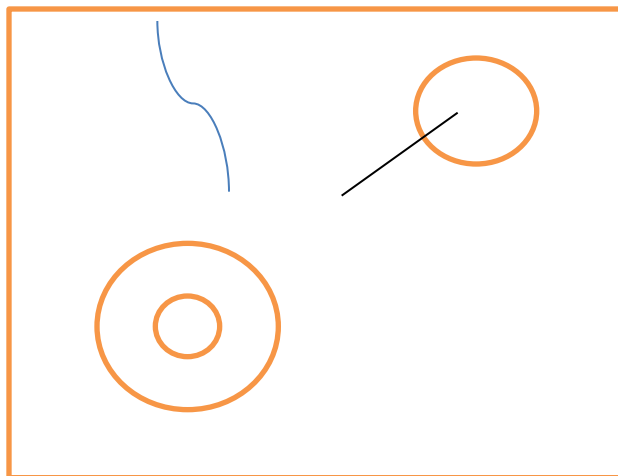
EMUC: Evaluación Multifactorial de la Creatividad

Instrucciones

Creatividad visomotora

Instrucciones

Crea un dibujo en el recuadro de la izquierda, utilizando todos los trazos que se encuentran en el cuadro de la derecha; puedes agregar más formas. Tienes TRES minutos para hacer el dibujo.



Creatividad aplicada (1)

Instrucciones

A continuación se te presenta una figura. Piensa y escribe todos los usos posibles que le puedas dar a este objeto. Escribe todos los usos que se te ocurran. Tienes DOS minutos para completar esta tarea.

Cuerda

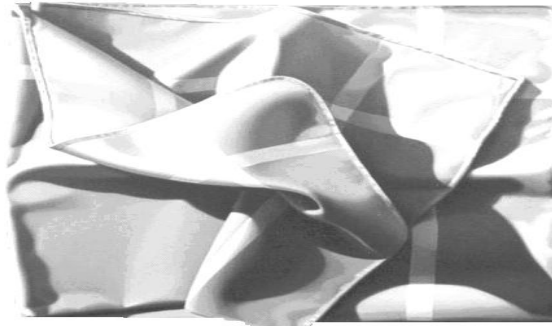


Creatividad aplicada (2)

Instrucciones

A continuación se te presenta una figura. Piensa y escribe todos los usos posibles que le puedas dar a este objeto. Escribe todos los usos que se te ocurran. Tienes DOS minutos para completar esta tarea.

Sabana



<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Creatividad Verbal

Instrucciones

A continuación se presentan 6 palabras. Con ellas inventa un cuento que incluya todas las palabras. Debes escribir un inicio, el desarrollo de la historia y un final. Tienes CINCO minutos para terminar la tarea.

Playa, computadora, oso, cepillo, otoño y bata.

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN EPC.

3– Escala de personalidad creadora (Garaigordobil, 2004)

Esta prueba, creada *ad hoc* para este estudio, evalúa la creatividad del sujeto explorando conductas y rasgos de personalidad creadora (Garaigordobil, 2004b).

La escala contiene 22 frases o afirmaciones sobre conductas y rasgos de personalidad creadora, planteados en una escala de estimación con la que se evalúa si la conducta o el rasgo se pueden aplicar a esa persona “nada, algo, bastante o mucho”.

Se plantea en versión de autoevaluación y en heteroevaluación para padres y profesores.



Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para
promover la conducta prosocial y prevenir la violencia

EPC. ESCALA DE PERSONALIDAD CREADORA

Garaigordobil, 2004

Educación Primaria, Autoevaluación

Nombre y Apellidos:

Edad y Curso:

Fecha de la evaluación:

Instrucciones

Lee las siguientes frases e indica con una señal (X) en qué medida te las
puedes aplicar a ti mismo

	Nada	Algo	Bastante	Mucho
1. Muestro curiosidad sobre muchas cosas haciendo continuas preguntas de variados temas, por ejemplo, acerca del funcionamiento de los objetos, sobre la naturaleza...				
2. Hago preguntas inusuales para mi edad.				
3. Tengo facilidad para identificar problemas que existen, por ejemplo, en la escuela, en casa, en el grupo de amigos, en la sociedad...				
4. Ofrezco soluciones originales a problemas que observo.				
5. Uso materiales de un modo original, creativo.				
6. Invento juegos originales.				
7. Construyo juguetes con los materiales que tengo a mi alrededor.				
8. Tengo ideas originales en el juego de representación (representar personajes o hacer como si un objeto fuera otra cosa).				
9. Muestro interés por actividades artísticas como el dibujo, la pintura, modelar con plastilina...				
10. Me gustan los juegos intelectuales que requieren pensar y buscar soluciones nuevas.				
11. Me gustan los juegos con las palabras.				
12. Invento canciones, versos, poesías, chistes...				
13. Me gusta jugar juegos imaginativos, de fantasía.				
14. Me gusta escuchar relatos, cuentos o historias.				
15. Mis intereses son amplios, tengo muchas aficiones y temas de interés.				
16. Me gusta aprender cosas nuevas.				
17. Soy independiente.				
18. Tengo sentido del humor, me gusta bromear.				
19. Soy perseverante, cuando comienzo una tarea soy constante y la termino aunque me cueste.				
20. Estoy abierto a nuevas experiencias, me gustan las novedades, los cambios.				
21. Me gustan las situaciones que implican riesgo, aventura.				
22. Soy creativo.				

[133]

EPC. ESCALA DE PERSONALIDAD CREADORA

Garaigordobil, 2004

Educación Primaria, Padres / Profesores

Nombre y Apellidos:

Edad y Curso:

Fecha de la evaluación:

Instrucciones

Lea las siguientes frases e indique con una señal (X) en qué medida se pueden aplicar a su hijo/hija o alumno/alumna

	Nada	Algo	Bastante	Mucho
1. Muestra curiosidad sobre muchas cosas haciendo continuas preguntas de variados temas, por ejemplo, acerca del funcionamiento de los objetos, sobre la naturaleza...				
2. Hace preguntas inusuales para su edad.				
3. Tiene facilidad para identificar problemas que existen, por ejemplo, en la escuela, en casa, en el grupo de amigos, en la sociedad...				
4. Ofrece soluciones originales a problemas que observa.				
5. Usa materiales de un modo original, creativo.				
6. Inventa juegos originales.				
7. Construye juguetes con los materiales que tiene a su alrededor.				
8. Tiene ideas originales en el juego de representación (representar personajes o hacer como si un objeto fuera otra cosa).				
9. Muestra interés por actividades artísticas como el dibujo, la pintura, modelar con plastilina...				
10. Le gustan los juegos intelectuales que requieren pensar y buscar soluciones nuevas.				
11. Le gustan los juegos con las palabras.				
12. Inventa canciones, versos, poesías, chistes...				
13. Le gusta jugar juegos imaginativos, de fantasía.				
14. Le gusta escuchar relatos, cuentos o historias.				
15. Sus intereses son amplios, tiene muchas aficiones y temas de interés.				
16. Le gusta aprender cosas nuevas.				
17. Es independiente.				
18. Tiene sentido del humor, le gusta bromear.				
19. Es perseverante, cuando comienza una tarea es constante y la termina aunque le cueste.				
20. Está abierto a nuevas experiencias, le gustan las novedades, los cambios.				
21. Le gustan las situaciones que implican riesgo, aventura.				
22. Es creativo.				

4-TPCT. Test de pensamiento creativo (Torrance, 1974/1990)

El test de pensamiento creativo de Torrance se configura con dos partes, una batería verbal y otra gráfica, cada una de las cuales contiene dos formas (A y B), de las cuales en este trabajo se ha utilizado la forma A.

Batería verbal: La batería verbal de los tests de pensamiento creativo de Torrance utiliza seis ejercicios basados en la palabra para valorar a los sujetos en tres indicadores relacionados con la creatividad: fluidez (capacidad del sujeto para producir un gran número de ideas con palabras), flexibilidad (aptitud para cambiar de un planteamiento a otro, de una línea de pensamiento a otra) y originalidad (aptitud para aportar ideas o soluciones que están lejos de lo obvio, común, banal o establecido).

Actividades 1-2-3. Pregunta y adivina: las tres primeras actividades se basan en un dibujo (un duende), y dan la oportunidad al niño de hacer preguntas sobre dicho dibujo para así poder averiguar más cosas sobre el mismo.

(actividad 1. Pregunta), adivinar posibles causas

(actividad 2. Adivina causas) y consecuencias

(actividad 3. Adivina consecuencias) de lo que en él sucede.

El límite de tiempo es de cinco minutos por actividad.

Actividad 4. Mejora de un juguete: en esta actividad se solicita que el sujeto aporte ideas para mejorar un juguete (un elefante en la forma A), posibles cambios a introducir en el mismo para convertirlo en un juguete más divertido. El límite de tiempo para su realización es de diez minutos.

Batería gráfica: La batería gráfica se compone de 3 actividades:

Actividad 1.

Construcción de un dibujo: se presenta al sujeto una forma de color negro y se solicita que haga un dibujo del cual dicha forma sea una parte y que le ponga un título. El límite de tiempo para su realización es de diez minutos.



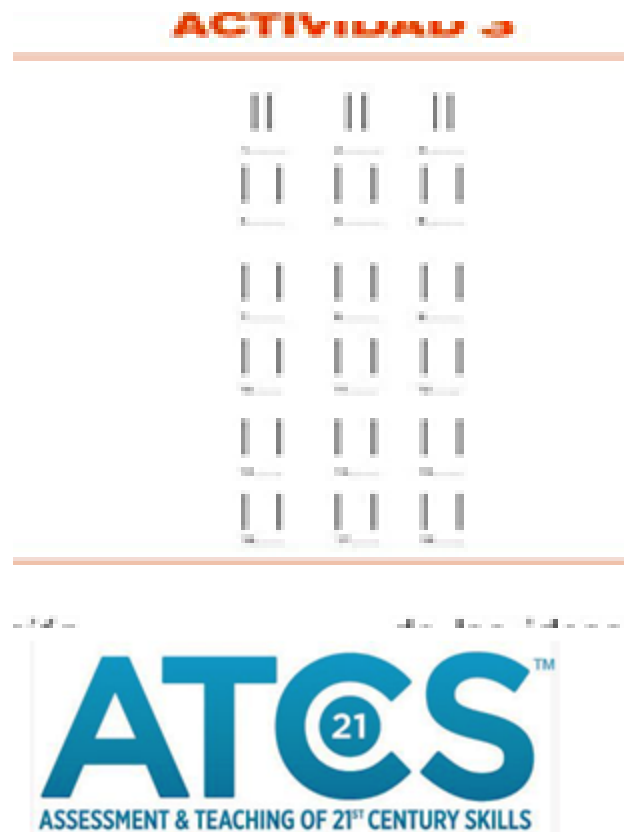
Batería gráfica: La batería gráfica se compone de 3 actividades:

Actividad 2. Dibujos para completar: Se presentan diez figuras incompletas que el niño deberá completar y a las que deberá poner un título. El límite de tiempo para su realización es de diez minutos.

ACTIVIDAD 2	
 1. _____	 2. _____
 3. _____	 4. _____
 5. _____	 6. _____
 7. _____	 8. _____
 9. _____	 10. _____

Batería gráfica: La batería gráfica se compone de 3 actividades:

Actividad 3. Líneas: Se presentan grupos de líneas paralelas (forma A), que el sujeto deberá aprovechar para realizar la mayor cantidad posible de dibujos, escribiendo nuevamente un título para cada uno de ellos. El límite de tiempo para su realización es de diez minutos.



5- CC. Creación libre de un cuadro. Evaluación de un producto creativo (Garaigordobil, 2004)

Descripción y significación de la prueba

Esta prueba explora la creatividad gráfico-figurativa a través de la realización de un cuadro de tema libre (Garaigordobil, 2004b).

Cada persona recibe un folio, un lapicero, una goma de borrar y una caja de pinturas de cera Manley y con el material recibido debe realizar un cuadro original con el motivo o tema que desee libremente y sin tiempo límite.

Con esta finalidad se solicitó a dos jueces expertos (artistas) que valoraran de forma independiente la creatividad de los productos con un criterio definido de creatividad.

El criterio o definición de creatividad se planteó por asociación, asociando la creatividad a: “novedad; asociaciones ingeniosas, sentido del humor; fantasía capaz de trascender la realidad: alejamiento de la realidad; visualización inusual: talento para ver las cosas desde perspectivas diferentes;

6-Juegos:

El programa está configurado con 110 juegos que estimulan la comunicación (capacidad de diálogo, hábitos de escucha activa...), la conducta prosocial (dar, ayudar, cooperar, compartir...) **y la creatividad** (Garaigordobil, 2004b).

En su conjunto, los juegos que contiene el programa estimulan la comunicación, la cohesión, la confianza y la creatividad, subyaciendo a ellos la idea de aceptarse, cooperar y compartir, jugando e inventando juntos.

Las actividades del programa se estructuran a partir de interacciones cooperativas que fomentan la conducta prosocial y se distribuyen en 4 grandes módulos o tipos de juegos: Juegos cooperativos de creatividad verbal, dramática, gráfico-figurativa y plástico-constructiva.

En los juegos realizados cada semana se toman en cuenta los siguientes aspectos:

1. Todas las personas participan y nadie sobra, porque, para poder jugarlos y pasarlo muy bien, necesitamos la ayuda de todos.
2. Nadie puede perder nunca, ni ser eliminado. El objetivo no es ganar, sino ayudarse y colaborar para llegar a una meta entre todos.

Estos juegos cooperativos y creativos tienen tres objetivos:

1. Aprender a dar nuestras opiniones, a escuchar a los demás, a respetar sus puntos de vista y a tomar decisiones sobre qué hacer con el acuerdo de todos.
2. Aprender a dar y recibir ayuda para contribuir a fines comunes, para llevar a cabo metas que el grupo se plantee con el acuerdo de todos sus miembros.
3. Desarrollar la imaginación, la creatividad, tanto en lo que se refiere a las palabras, con juegos verbales, como a la creatividad expresada con el cuerpo al representar personajes, a la creatividad para construir objetos con distintos materiales (corcho, cuerda, palillos, cartones...), o la creatividad con el dibujo y la pintura.

Capítulo 2 Metodología de la investigación

CUADRO 6. ESTRUCTURACIÓN DE LAS SESIONES EN LA ADMINISTRACIÓN EXPERIMENTAL DEL PROGRAMA.

SESIÓN	JUEGOS	OBJETIVOS DE JUEGOS
S.1.	Consigna de introducción al programa de juego 14. Viñetas abiertas 41. Lámina en blanco	Comunicar al grupo las características y los objetivos de la experiencia. Comunicación. Cooperación. Creatividad verbal. Comunicación. Cooperación. Creatividad dramática. Expresión emocional.
S.2.	64. Dibujos con limitación de formas 93. Música con maracas	Comunicación. Cooperación. Creatividad gráfico-figurativa. Comunicación. Cooperación. Creatividad plástico-constructiva. Expresión emocional.
S.3.	1. Una palabra, mil historias 28. Animales de cuerpos humanos	Comunicación. Cooperación. Creatividad verbal. Comunicación. Cooperación. Creatividad dramática.
S.4.	89. La nueva evolución de las especies 35. Venimos del norte y queremos trabajar	Comunicación. Cooperación. Creatividad plástico-constructiva. Comunicación. Cooperación. Creatividad dramática. Expresión emocional.
S.5.	34. El telediaro 65. Dibujo sobre rectángulo, punto y línea	Comunicación. Cooperación. Creatividad dramática. Expresión emocional. Comunicación. Cooperación. Creatividad gráfico-figurativa.
S.6.	5. Nuevos títulos para viejos cuentos 61. Dibujando con velas	Comunicación. Cooperación. Creatividad verbal. Comunicación. Cooperación. Creatividad gráfico-figurativa.
S.7.	66. Significados de las imágenes 27. Congelar la foto	Comunicación. Cooperación. Creatividad verbal y simbólica. Comunicación. Cooperación. Creatividad dramática.
S.8.	2. Adivina, adivinanza (propuesta 1) 33. Pasos de baile para una música	Comunicación. Cooperación. Creatividad verbal. Comunicación. Cooperación. Creatividad dramática. Expresión emocional.
S.9.	3. Adivina el personaje famoso 36. La bola, objeto imaginario 39. Estatuas humanas en comunicación	Comunicación. Creatividad verbal. Comunicación. Creatividad dramática. Cooperación. Creatividad dramática. Expresión emocional.

TIPO DE JUEGO	ÍNDICE DE LOS JUEGOS
JUEGOS PROSOCIALES DE CREATIVIDAD VERBAL	1. Una palabra, mil historias 2. Adivinanzas* 3. Adivina el personaje famoso 4. Un cuento sonoro 5. Nuevos títulos para viejos cuentos 6. Colores y situaciones 7. Frases en orden alfabético* 8. ¿Qué somos? 9. Una frase para rimar 10. El multiobjeto 11. El periódico 12. Inventar nombres para objetos familiares 13. ¿Quién soy? Objeto, animal, personaje o planta 14. Viñetas abiertas 15. Persona, animal, ciudad, objeto 16. Palabras tabú* 17. Una palabra para un pareado divertido 18. Rimando, rimando, la poesía se va formando 19. Títulos creativos para una imagen 20. Sopa de letras 21. Abecedario cooperativo* 22. La foto es el final 23. Asociaciones remotas 24. Definición de palabras 25. Música y asociaciones 26. Posturas y situaciones*
JUEGOS PROSOCIALES DE CREATIVIDAD DRAMÁTICA	27. Congelar la foto 28. Animales de cuerpos humanos 29. Medios de transporte con cuerpos humanos* 30. A las películas 31. Nuevos finales para viejos cuentos 32. Si yo fuera..., ¿tú, qué serías? 33. Pasos de baile para una música 34. Telediario 35. Venimos del norte y queremos trabajar 36. La bola, objeto imaginario 37. Cuentos morales* 38. Publicidad 39. Estatuas humanas en comunicación

**JUEGOS PROSOCIALES
DE CREATIVIDAD
GRÁFICO-FIGURATIVA**

58. Adivina qué es
59. Dibujos hilarantes
60. Dibujo sobre bases
61. Dibujando con velas
62. La imprenta de objetos
63. Cuadro con palillos
64. Dibujos con limitación de formas
65. Dibujo sobre rectángulo, punto y línea
66. Significados de las imágenes
67. Dibujo cooperativo dramatizado
68. Una ciudad ideal*
69. Dibujos con aceite*
70. Creando camisetas
71. Pintando con cuerdas*
72. Pintar con la boca*
73. ¿Qué lugar es?
74. Inventando símbolos*
75. Dibujos sobre líneas paralelas
76. Dibujando emociones
77. Dibujo de emociones en cadena*
78. Recetas para la felicidad*
79. Dibujo sobre figuras*
80. Diseñando comics
81. Transformación de animales
82. Mi casa ideal*
83. Inventar un animal*

**JUEGOS PROSOCIALES
DE CREATIVIDAD
PLÁSTICO-CONSTRUCTIVA**

84. Esculturas creativas con deshechos
85. Una composición de pasta y legumbres
86. Esculturas de madera
87. Adornando siluetas
88. Esculturas de corcho
89. La nueva evolución de las especies
90. Esculturas con palillos y barro
91. Pasarela de disfraces
92. Esculturas con cuerdas
93. Música con maracas
94. Inventores de juegos*
95. Esculturas con cartón
96. Mensaje para el mundo con un juego
97. Esculturas con cable telefónico*
98. Murales creativos de historias raras*
99. Esculturas con jabón
100. Diseños de moda
101. Marionetas
102. Figuras de cartulina
103. Diseñadores de sombreros
104. Construyendo objetos originales*
105. Laberinto
106. Modelado cooperativo
107. Composición con transparencias
108. Esculturas con frutos secos*
109. Esculturas con palillos
110. Botes de sal de colores

7-La Prueba de Imaginación Creativa (PIC)

Permite evaluar tanto la creatividad narrativa o verbal como figurativa o gráfica a través de la medida de algunas de las variables más relevantes en el estudio del pensamiento divergente o creativo.

Consta de cuatro juegos: los tres primeros evalúan la creatividad verbal o narrativa, el cuarto la creatividad gráfica:

En el juego 1 a partir de una situación que aparece reflejada en un dibujo el sujeto tiene que escribir todo aquello que pudiera estar ocurriendo en la escena.

El estímulo presentado varía en función de la versión de la PIC de la que se trate:

- En la PIC-N: Un niño abriendo un cofre
- En la PIC-J: Un chico y una chica en un lago
- En La PIC-A: Una escena ambigua en la calle en la que aparecen varios personajes.

Este juego permite al sujeto expresar su curiosidad e imaginación y ha sido incluido para explorar la capacidad de los sujetos para formular hipótesis y pensar en términos de lo posible. La prueba permite al niño expresar su curiosidad y actitud especulativa; su capacidad de ir más allá de la información proporcionada por el estímulo al plantear distintas posibilidades con respecto a lo que ocurre en la escena.

El **juego 2** consiste en una prueba de usos posibles de un objeto. Se trata de una adaptación del Test de Guilford “Usos de un ladrillo”. En nuestro caso hemos decidido sustituir los ladrillos por un tubo de goma al pensar que los sujetos responderían de manera más creativa a estos estímulos que son más corrientes que los ladrillos en sus juegos, construcciones y diversas actividades. En este juego o subtest el estímulo presentado es el mismo tanto para la PIC-N como la PIC-J como la PIC-A.

En el **juego 3** se plantean a los sujetos situaciones inverosímiles. La situación planteada varía en función de la versión de la PIC:

- **En la PIC-N** la situación planteada es la siguiente: *“Imagínate qué ocurriría si cada ardilla, de repente, se convirtiera en un dinosaurio”*
- **En la PIC-J** la situación planteada es: *“Imagínate qué ocurriría si el suelo fuera elástico”*.
- **En la PIC-A:** *“Imagínate que ocurriría si no dejáramos de crecer”*.

Este juego se ha introducido en la prueba con el fin de evaluar un aspecto fantasioso de la imaginación. Esta forma de pensamiento parece muy importante en el comportamiento creativo. Evalúa, por tanto, la capacidad de fantasía y la facilidad para manejar ideas poco convencionales que probablemente el sujeto no se atrevería a expresar en situaciones más serias, así como la apertura y receptividad ante situaciones novedosas.

El **juego 4** es una prueba de imaginación gráfica inspirada en ítems del test de Torrance, aunque por completo novedosos.

En ella el sujeto tiene que completar cuatro dibujos a partir de unos trazos dados y poner un título a cada uno de ellos.

Las figuras incompletas utilizadas en el juego 4 han sido seleccionadas tras la presentación de varias figuras a una muestra de sujetos considerados como muy creativos (incluidos en un programa para sujetos superdotados), seleccionándose aquellas 4 que resultaban más sugerentes para dichos sujetos.

Estos dibujos son los mismos en la PIC-N, la PIC-J y la PIC-A.

***8-Creatividad y elaboración de materiales
didácticos multimedia de naturaleza artesanal para Educación
Infantil***

María del Rocío Pascual Lacal

Al alumno se le entrega el cuadernillo de aplicación.
Luego se le dice al escolar que la actividad que va a realizar
consiste en utilizar las hojas del cuadernillo para hacer dibujos
lo más bonitos y originales que pueda.

Las habilidades que se valoran en el juego 1 son:

- a) **Originalidad**, consistente en considerar las respuestas
novedosas, no familiares e inusuales.
- b) **Elaboración**, se refiere a la cantidad de detalles que el niño
añade al dibujo con el objetivo de embellecerlo.

Juego 1: Componer un dibujo

El evaluador lee las instrucciones verbales que se encuentran en el cuadernillo de aplicación:

PRIMARIA

“Mira este trozo de papel verde. Piensa en un dibujo o en alguna cosa que puedas dibujar usando este trozo de papel como parte del dibujo. Piensa en algo que tengas ganas de dibujar: ¡tienes una buena idea!. Coge el trozo de papel verde y pégalo sobre esta página en el lugar que desees hacer tu dibujo. Venga, pégalo ya. Ahora, con tu lápiz vas a añadir todas las cosas que quieras para hacer un bonito dibujo. Intenta dibujar algo que nadie haya pensado hacer antes. Añade un montón de ideas para que cuentes una verdadera historia. Para acabar, *no te olvides de ponerle un título a tu dibujo*, un nombre divertido que explique bien tu historia.”

SECUNDARIA

“Mira este trozo de papel verde, de forma redondeada. Vas a imaginar algo que puedas dibujar y del que va a formar parte este trozo de papel. Coge el trozo de papel verde y pégalo sobre esta página en el lugar que desees hacer tu dibujo. Ahora, con tu lápiz añade todos los elementos que quieras para hacer tu dibujo. Desarrolla tu primera idea con el fin de ilustrar lo mejor posible una historia interesante. Intenta hacer algo original en lo que nadie haya pensado hacer antes. *Cuando hayas acabado tu dibujo, ponle un título y escríbelo en la parte de abajo.* Es preciso que ese título sea original e ingenioso puesto que debe contribuir a explicar tu historia.”

Juego 2: Acabar un dibujo

Se valorarán las siguientes habilidades:

- a) Fluidez, en menor grado (número de dibujos con título realizados)
 - a) Flexibilidad (variedad de categorías en las respuestas)
 - b) Originalidad (respuestas inusuales y poco convencionales)
 - c) Elaboración (número de detalles añadidos al dibujo)

Una vez terminado el juego se le pide al alumno que vaya a la página siguiente donde se encuentra el juego. El evaluador lee las instrucciones verbales del cuadernillo de aplicación:

PRIMARIA

“Mira, hemos empezado dibujos en los pequeños cuadrados, pero no los hemos terminado. Eres tú quien va a acabarlos añadiendo cosas. Puedes hacer objetos, imágenes..., todo lo que quieras, pero es preciso que cada dibujo cuente una historia. Recuerda que los trazos que ya están hechos serán la parte más importante de tu dibujo. Añade un montón de ideas para que sea algo interesante. Después, escribe en la parte de debajo de cada cuadrado el título del dibujo que has hecho. Una vez más intenta pensar en ideas en las que nadie haya pensado antes.”

SECUNDARIA

“Sobre esta página y la siguiente encontrarás dibujos incompletos, añadiendo elementos; puedes representar cosas interesantes: objetos, imágenes, lo que tú quieras. Desarrolla tu primera idea con el fin de ilustrar una historia lo más completa e interesante posible. Intenta encontrar ideas en las que nadie haya pensado antes. Recuerda escribir, debajo de cada dibujo, el título que le hayas dado”.

Una vez terminado el juego 2 se le pide al alumno que vaya a la página donde se encuentra el juego3.

El evaluador lee las instrucciones verbales del cuadernillo de aplicación:

En este último juego se valorarán:

- a) La fluidez
- b) La flexibilidad
- c) La originalidad
- d) La elaboración

PRIMARIA

“Ahora, vamos a ver cuántos dibujos puedes hacer a partir de dos líneas. Con tu lápiz puedes añadir cosas a esas dos líneas: abajo, arriba, por dentro, por fuera, como tú quieras. *Pero es necesario que esas dos líneas sean la parte más importante de tu dibujo.* Intenta hacer dibujos bonitos, que cuenten historias. Fíjate bien en que tus dibujos no sean todos iguales. Recuerda poner un título a cada dibujo”.

SECUNDARIA

“En esta página y en las siguientes hay una serie de líneas paralelas. Vamos a ver cuántos dibujos puedes hacer en 10 minutos a partir de esas líneas. Puedes añadir todos los detalles que quieras: en el interior, en el exterior, arriba, debajo, pero es preciso que esas dos líneas paralelas sean la parte más importante de tu dibujo. Haz dibujos lo más ricos y diferentes posibles e intenta que ilustren una historia. Esfuérzate una vez más por encontrar ideas originales. *Después escribe debajo de cada dibujo*

Solución de problemas: una estrategia para la evaluación del pensamiento creativo

La teoría acerca de la solución de Problemas plantea que el ser humano se enfrenta a un problema cuando ha aceptado una tarea pero no sabe como realizarla, y en este sentido sostiene que los problemas van desde los mas altamente estructurados hasta los que se encuentran en la vida diaria los cuales, se considera necesitan mas tiempo para ser resueltos (Greeno, 1980).

El problema se planteó en estos términos:

La profesora Luisa llega al laboratorio a las 7 de la mañana, abre la puerta y en seguida comprende lo sucedido. En el suelo yace muerto Carlos, no lejos de él está Tomás. Hay agua y trozos de vidrio en el suelo.

¿Cuál fue la causa de la muerte de Carlos?

Para averiguar la causa de la muerte de Carlos, los estudiantes reunidos en triadas hacen preguntas al facilitador fundamentadas en sus hipótesis, pero éste sólo podrá responder “sí” o “no”, sin ofrecer más detalles.

Por lo general, los sujetos comienzan ofreciendo respuestas relacionadas con causas de muerte, es decir, en principio no hacen preguntas en torno a la situación, a pesar de que se les ha instruido para que formulen sus interrogantes. Sólo después de varias respuestas negativas por parte del facilitador comienzan a hacer preguntas intrigados por la solución de un problema que a primera vista parecía tan obvio.

Durante el segundo momento del proceso de solución del problema los sujetos construyen historias que buscan explicar qué hacían los protagonistas de la situación en el recinto del laboratorio.

Algunas personas ofrecen imágenes detalladas de lo que suponen que aconteció, hablan de un crimen pasional; se preguntan acerca del contenido del agua envenenada que supuestamente ingirió Carlos; otros oyen una explosión y los ruidos de los cristales rotos de las ventanas mientras que otros imaginan los movimientos de los personajes en escena, visualizan una pelea. Aquí observamos la preeminencia de los canales sensoriales visual, auditivo o kinestésico en el procesamiento de la información.

En un tercer momento, el cual se da aproximadamente a la hora y media de infructuosos intentos por encontrar la solución, los sujetos comienzan a interrogarse en torno a la identidad de Carlos y Thomas. Algunos se centran en Carlos y sólo después que han descubierto quién es Carlos piensan en Thomas. Otros buscan indagar la identidad de ambos. Los sujetos, ubicados en el contexto de la historia, preguntan: ¿Carlos era un alumno?.

Ante la respuesta negativa del facilitador, insisten ¿era, entonces, un profesor?. No, sostiene el facilitador. Entonces se suceden una serie de preguntas acerca del papel que podría desempeñar Carlos en la situación problemática presentada: ¿era un representante de algún alumno?, ¿un trabajador?, ¿un ladrón!.

Cuando agotan los posibles roles que, a juicio de los sujetos, podrían realizar los personajes del problema en la situación, por fin preguntan:

¿Carlos es humano?.

Ante la sorpresa que les genera la respuesta negativa, se produce, casi de inmediato, el cambio de esquemas.

Los sujetos observan, entonces, el problema desde otra perspectiva y preguntan ¿es un animal?.

La respuesta afirmativa del facilitador lleva a algunos, aún sin tratar de estructurar los elementos del problema, a mencionar al azar nombres de animales, ¿una culebra?, ¿un alacrán?: otros al captar la situación globalmente desde esta nueva perspectiva comprenden lo sucedido: Carlos es un pez, la pecera se rompió y Carlos murió....pero ¿quién es entonces Thomas? Algunos sujetos siguen pensando en un ser humano, otros, una vez descubierta la identidad de Carlos, abren sus pensamientos a nuevas posibilidades y descubren que Thomas es un gato que tumbó la pecera. Ahora todo tiene un sentido, una lógica.